

Общие рекомендации

- ! Пользуйтесь возможностью проверить свой радиус действий (ходьба и атака), а также радиус действий противника (см. правила \ управление)!
- ! Учитывайте эффект активного ландшафта и эффект стихийных атак (см. правила \ атрибуты)!
- ! Пользуйтесь «Лечащими деревьями»!

Вводный ролик

От Лива (пилот) Эрик узнаёт о корабле монстров, направляющемся к Сторожевой Башне, и пытается предупредить своих друзей об опасности. Викинги, друзья Эрика, не верят этой истории, и затевается спор: если к определённому времени корабль не появится, Эрик проигрывает свой щит. Корабль не появился, а опозоренный Эрик отправляется на поиски нового щита.

Маяк

В этой миссии вам необходимо познакомиться с Берсом (человек у загона). Он попросит вас «разобраться» с монстром в загоне и уйдёт на маяк. Монстр (огромный червь) находится под землёй. Если вы войдёте в загон, то убедитесь, что Монстр появляется только для атаки. Используйте одного из прогуливающихся рядом кабанчиков в качестве приманки. Если вы атакуете кабана, он будет следовать за вами. Воспользуйтесь этим и приведите его в зону атаки червя (загон). Убейте обманутого вами червя и идите к Маяку. В благодарность Берс поделится интересной информацией.

1. Поговорите с Берсом и получите задание.
2. Атакуйте ближайшего к загону кабана.
3. Заманите кабана в загон.
4. Атакуйте червя, пока он удерживает кабана.
5. Выполнив задание, поговорите с Берсом в Маяке.

- ! К моменту получения задания должен быть жив хотя бы один кабанчик.
- ! Не перестарайтесь, заманивая кабана: иначе он умрёт раньше, чем будет вам полезен.
- ! Избегайте останавливаться на входе в загон, это сохранит здоровье.
- ! Проверяйте возможную зону атаки врага для следующего хода (см. управление), для минимизации ваших потерь.

Водяная Мельница

Вы прилетели на живописный остров. Впереди шумит водяная мельница, вам туда. Найдите хозяина мельницы (Акс), не забывая по дороге давать сдачи злобным паукам. Расскажите хозяину (человек в доме) о своих проблемах. Он вроде бы и рад помочь, но поглощён собственным горем: остров наводнён пауками (вы видели пару в начале уровня) и чтобы от них избавиться, нужно отыскать «гнездо» в засохшем дереве. Вам и предстоит этим заняться. Скоро вы поймёте, что пауки непрерывно появляются, поэтому не мешкайте и идите прямо к дереву. Используйте водную атаку (см. правила \ атрибуты) и вылечите дерево. Возвращайтесь к Аксу, он уже ждёт вас и приглашает слетать на соседний остров за материалом для вашего щита.

1. Дойдите до лесопилки и постучите в дверь.
2. Получив задание, отправляйтесь на поиски дерева.
3. Найдите дерево и атакуйте его водным атрибутом.
4. Возвращайтесь к Аксу.

- ! Атака с применением водного атрибута сразу убивает паука.
- ! Чем быстрее вы дойдёте до дерева, тем больше здоровья у вас останется.
- ! Пауки не могут заходить в воду, - держитесь русла реки.
- ! Будьте осторожны: проведя в воде два хода подряд в бездействии, вы замёрзнете, и ваши перемещения сильно сократятся (см. правила \ атрибуты)
- ! Возле дерева – небольшое озерцо, где можно спланировать удачный манёвр.

Старинный Сад

Перед вами заброшенный парк. Сразу поговорите с Троллем, прохлаждающимся возле беседки. Эрик начнёт хвастать, и Тролль предложит небольшое испытание: добить спрятавшегося в болоте Ан - Двари. Акс упрекнёт Эрика за длинный язык, и вы отправитесь дальше. Докажите, что Эрик не хвастун - разыщите и убейте Ан - Двари. Далее вас ждёт сюрприз (персонаж возле статуи). Неизвестный бросает в вас копье и исчезает. Акс и Эрик спорят об увиденном. Неожиданно Эрик находит желанный щит, а Акс нужные материалы. Пора возвращаться. Но путь назад перекроют вылезшие из болота Ан - Двари. Несмотря на то, что Эрик обзавёлся щитом, - это серьёзная опасность. Позовите на помощь Троллей из беседки. Обратите внимание на действие нового атрибута (болотный, см. правила \ атрибуты) и новой атаки Эрика (см. правила \ атаки). Также подвергните исследованию деревья со сверкающей кроной, - с их помощью можно поправить здоровье. Наконец вам удастся добраться до птицы (либо убить всех Ан - Двари) и вы покидаете остров.

1. Получите задание от Тролля и отправляйтесь на поиски Ан - Двари.
2. Исследуйте болото и убейте Ан - Двари.
3. Продвигайтесь к площадке со статуями.
4. После разговора старайтесь как можно скорее позвать на помощь Троллей.
5. Вместе с Троллями добейте всех Ан - Двари либо пробирайтесь к птице.

- ! Тролли не станут вам помогать, если в начале вы не убили спрятавшегося Андвари.
- ! Если вы сразу пошли к статуям, у вас уже не будет возможности выполнить задание Тролля.
- ! Учтите, что на обратном пути Акс не может драться.
- ! Заметьте, что видимость в болоте ухудшается. В болоте вы будете замечены, только если враг подойдёт к вам вплотную. То же относится и к обнаружению врагов вами.
- ! Чем раньше вы позовёте Троллей, тем больше ваши шансы на успех.
- ! Пользуйтесь лечашими деревьями, когда это необходимо.

Разорённая Мельница

Ещё с птицы вы заметите неладное. Акс попросит Эрика поскорее высадиться возле мастерских. Вблизи зрелище ещё более ужасное. Акс займётся приготовлением оружия, а Эрику придётся некоторое время одному сдерживать монстров (пауки). Наконец оружие готово, Акс намерен расправиться с Гоблином (персонаж на другой стороне острова), помогите ему, - выберите позицию, с которой Акс сможет атаковать Гоблина. После первой же атаки Гоблин трусливо покинет остров, грозя будущим возмездием. Акс остался без крыши над головой. Вместе с Эриком он летит предупредить викингов об опасности.

1. Не подпускайте пауков к Аксу, пока он занимается топорами.
2. Продвигайтесь в место, где раньше было озеро.
3. Атакуйте Гоблина.

- ! Здоровье Акса в этой миссии на вес золота, используйте любую возможность уберечь его от атаки.
- ! Как только сможете управлять Аксом, - выведите его из опасной зоны.
- ! Воспользуйтесь лечащим деревом и выводите Акса на позицию.
- ! Горящих пауков убивайте сразу, иначе они подожгут вас.

Жертвоприношение

Вы увидите, как привязанный к алтарю Берс обращается к странному троллю, сидящему на флагштоке (это Лив, пилот). Лив, уверенный, что цель оправдывает средства, швыряет в небо черепушку. Оказывается он пытается привлечь внимание пролетающих над островом Эрика и Акса. Видно Лив перестарался: Акс и Эрик кубарем падают на остров. Друзья замечают «сумасшедших» троллей, собирающихся принести Берса в жертву огромному идолу. Первым делом поспешите на помощь Берсу и освободите его. Внезапно каменный идол оживает и атакует в центр острова взрывом, поражая всех подвернувшихся. Расправьтесь с боссом, используя огненную атаку (см. правила \ атрибуты). После победы Лив расскажет о кознях Фенрила, пытавшегося посредством идола подчинить себе троллей. Разговор прервётся жутким взрывом, который снесёт героев с острова.

1. Убейте назойливого кабана, не привлекая к себе внимание троллей.
2. Постарайтесь, оставаясь незамеченными, пробраться за деревьями ближе к алтарю.
3. Разрубите связывающую Берса верёвку.
4. Используя огонь, атакуйте босса.

- ! Выходя из загона, постарайтесь не наступать на песок: если тролли вас заметят, они сразу к вам кинутся.
- ! Если тролли вас всё же заметили, - не дайте себя окружить и помните о лечащих деревьях!
- ! Не теряйте времени на троллей, - продвигайтесь к Берсу, он теряет жизнь на каждом ходе!

- ! Когда босс оживёт, держитесь подальше от эпицентра взрыва.
- ! У босса очень много жизненных очков, но он не переносит огонь. Воспользуйтесь этой слабостью, чтобы нанести максимальный урон!
- ! Огненный атрибут можно получить 2-мя способами: подвергнуться атаке тролля с горящей веточкой, или встать в костёр (осторожно, - это эпицентр взрыва!).

Логово

Лив, Акс, Берс и Эрик падают на остров Фенрила. Фенрил говорит пару фраз о ходе своей экспансии. Лив сразу его узнаёт и предупреждает друзей, что обнаружить себя равносильно самоубийству. После небольшого совещания компания решает прокрасться на другой край острова, к дирижаблю, на котором и двинуться дальше. Быстро и «бесшумно» расправляясь по дороге с приспешниками Фенрила, герои подходят вплотную к дирижаблю, но тут их обнаруживает Фенрил. Поскорее заведите всех героев на борт дирижабля и благополучно покиньте этот мрачный остров.

1. Не привлекая к себе внимания, нейтрализуйте первых двух охранников с фонариками.
 2. Подведите героев к полоске света от костра. Обрушьте на Ан-Двари волну дальних атак 2-го уровня. Оставайтесь в тени!
 3. Как можно быстрее проведите героев через освещённое пространство, не забывая их подлечивать.
 4. Расправьтесь с очередным охранником, не наступая на каменную площадку (она освещена факелом!)
 5. Соберите героев перед каменной площадкой и совершите последний бросок к дирижаблю.
- ! Ключ к успеху в этой миссии – оставаться в тени. Действуя таким образом, вы останетесь незамеченными врагами. Используя проверку радиуса действия, подводите своих героев ближе к «опасной» зоне и мощно атакуйте на следующем ходе.
 - ! Гоблины, охраняющие Фенрила, атакуют только освещённые участки (костёр, факел, стражники с фонариками), избегайте останавливаться в таких местах.
 - ! Стражники с фонариками могут вас обнаружить (они патрулируют определённое пространство), будьте осторожны!
 - ! Если расправиться с охранником за один ход, его фонарик погаснет, и вы останетесь незамеченными.
 - ! Вас заметил Фенрил. Имейте в виду, что он начнёт атаковать в конце следующего (после обнаружения) хода. Лучше этого не дожидаться!

Посвящение

Наконец герои попадают на Сторожевую Башню. Она частично разрушена, а друзья Эрика (викинги) стоят окаменевшие. Здесь же застаём Одина. Сделав скоропалительные выводы, герои набрасываются на него. Один не атакует, проверяя, на что способны герои. Испытав их силу, он применяет свою

магическую атаку, поражая всю команду. Преображённые Эрик, Акс и Берс, оказываются в другой реальности, где Валькирия посвящает их в истинный ход событий.

1. Заведите двоих героев Одину за спину, а одного поставьте прямо перед ним (лучше Берса).
2. Используйте атаки второго уровня и поражайте Одина в спину.
3. Один залечится, но не на столько, чтобы вы не смогли его добить. Сделайте это, используя схему атак со спины.

! Обратите внимание на поведение Одина: он пытается не дать себя окружить и старается повернуться лицом к опасности. Значит спина – его слабое место!

! Каждый раз, когда вы атакуете, Один мощно контратакует и лечит себя в конце хода! Не тратьте сил понапрасну (лечащих деревьев здесь нет!)

! Сам Один не атакует, поэтому спокойно займите наиболее выгодную позицию.

! Постарайтесь «запереть» Одина, чтобы он не ушёл из окружения.

Водные Врата. Причастие

Эрик, Берс и Акс начинают путешествие сквозь Стихийные Врата. Никто из них не знает, что им предстоит. Игриво настроенные друзья пытаются найти буквальное подобие каким-нибудь «Вратам», недоумевая по поводу плещущейся вокруг воды...

1. Осмотрите карту (см. правила \ управление). Сверкающий портал – это «место назначения» для героев.
2. Определитесь с маршрутом. Основных здесь два, с различными тактиками на каждом. Начните слева от островка с деревьями для более дальнего, но более надёжного прохождения (здесь по пути есть лечащие деревья); либо начните справа от того же островка для более быстрого, но и более опасного (сложного) прохождения.
3. Обязательно проверьте зоны атак своих персонажей, после встречи с Одним у них появились новые атаки!

Независимо от того, по какому пути вы поведёте героев, придерживайтесь следующих рекомендаций общего характера.

! Не пытайтесь атаковать моллюсков (это стихийный враг на этой карте) находящихся под водой, «свернувшийся» моллюск не доступен для атаки. Он перейдёт в активное состояние (и будет доступен для атаки), когда персонаж из нашей команды потревожит его своим приближением (подойдёт достаточно близко).

! «Ракушки», возле которых лежат моллюски, являются для них «норами». Если место возле норы свободно, значит, в начале хода противника там может появиться очередной моллюск. За ход на всей карте может появиться только один моллюск из готовой для появления норы (со свободным местом). Отсюда сделаем несколько практических выводов. Во-первых, если

вы хотите обезопасить определённый участок пути от появления нового моллюска, просто поставьте одного из наших персонажей вплотную к норе, таким образом, моллюску нигде будет появиться. Во-вторых, чтобы перевес сил был на вашей стороне, нужно на каждом ходе убивать более одного моллюска. Вскоре на карте моллюсков не останется, а с «подкреплением» в единственном числе, вы всегда справитесь. Это основной ключ к успеху на этой карте: как можно скорее (пока у персонажей достаточно здоровья) свести к минимуму кол-во врагов.

- ! Другая сложность на этой карте – вода. Обратите на это особое внимание. Помните, что остановившийся на воде персонаж получает водный атрибут, если после этого пул персонажа не истрачен (остаётся возможность атаковать), то на следующем ходе он получает водный статус (замерзает) и его подвижность сокращается до одного шага. Учитывая, что своими атаками моллюски замораживают персонажей, а так же то, что персонажам приходится копить пул для дальних атак, сохранить естественную подвижность на этой карте практически невозможно. Но её можно восстановить: используя лечащие деревья снять с персонажа нежелательный статус, остановиться на клочке суши и «сбросить» статус (таких мест два: в центре вверху и в правом верхнем углу карты).
- ! «Козырь» героев – их новые способности. Хорошенько их изучите, особенно мультипоражающие атаки (поражающие несколько противников). Если грамотно применять их и учитывать предыдущие рекомендации, Эрик Берс и Акс достигнут портала без особых проблем.

Огненные Врата. Воодушевление

Сразу после воды герои попадают в прямо противоположную стихию – огонь. Вопреки их домыслам Стихийные Врата оказались не огромными коваными воротами на чугунных петлях, а аллегоричным названием цепи испытаний. Друзья беспокоятся о том, что будет дальше и чем всё это закончится...

1. Как и на водной карте, здесь нужно добраться до портала. И так же существует несколько возможностей это сделать. Однако тактика на этой карте совершенно своеобразна, что обусловлено стихией огня и поведением огненных монстров – паразитами.
2. Паразиты появляются прямо из расщелин в лаве, растекающейся по всему острову. Неприятная особенность этих монстров – их атаки: двухпуловая, «Огнемёт», с широкой областью поражения, и однопуловая атака, которой паразит запрыгивает на спину жертвы и начинает контролировать её! Т.е. «опаразиченный» персонаж будет атаковать своих же друзей. Мало того, таким персонажем невозможно применять прежние атаки. Избавиться от паразита на персонаже можно только проатаковав «больного» со спины.

Итак, чтобы эта карта не стала для вас заключительной, придерживайтесь следующих рекомендаций.

- ! Паразит может запрыгнуть только на спину, поэтому убедитесь в конце своего хода в том, что спины ваших персонажей защищены. Хороший

способ – ставить героев спиной друг к другу. Но будьте осмотрительны, - стоящие рядом персонажи являются «лёгкой целью» для «Огнемёта».

! Не пытайтесь утратить «чистку», завязнете на месте, и паразиты похоронят героев. Двигайтесь намеченным маршрутом, расчищая путь и отрезая преследование.

! Основная хитрость, это правильно уничтожать паразитов. Прыжка на спину довольно легко избежать, чего не скажешь об «Огнемёте». Чтобы его применить, паразиту нужен двойной пул. Следовательно, в первую очередь нужно избавляться от паразитов, потенциально опасных (которые будут на своём ходе поливать всех огнём). Паразиты с пустым пулом, по описанной причине, ещё целый ход не будут представлять опасности.

! Если вы удачно расположили героев, то паразиты могут попадать «по своим». Также если подставить паразита на спине под «Огнемёт», лечение произойдёт само собой. Только пользуйтесь этим осторожно, - рядом стоящие персонажи будут беспощадно поливаться «Огнемётами»

! Единственный «плюс» опаразиченного персонажа, это иммунитет к хождению по лаве. Используйте это в критической ситуации.

Болотные Врата. Исход

Как и предположил Акс, на смену огню появилось болото. По всем соображениям это была последняя стихия. И тут герои по настоящему задумываются, что же находится ЗА Стихийными Вратами?..

1. Особенность этой карты в собственной стихии и монстрах, принадлежащих ей. Как ни странно, но Лечащее дерево здесь находится на более коротком пути. Тем не менее, он остаётся более сложным, чем удалённый, где Лечащих деревьев нет. Впрочем, стоит на всё взглянуть своими глазами.
2. Болото покрывает ядовитый густой туман, скрывающий от нас врагов. К счастью наши персонажи в тумане так же невидимы для врагов. Это необходимо учитывать, особенно когда здоровье героев на исходе.
3. Болотный монстр существует в двух ипостасях. При рождении это личинка, которую невозможно атаковать, зато можно просто раздавить, наступив на неё! Обязательно сделайте это, если представится возможность. Такая личинка, оказываясь рядом с нашим персонажем, атакует его и превращается во взрослого монстра! Вот этот монстр обладает дальней атакой и представляет собой серьёзного противника.

Вот несколько полезных советов к заключительной части «Стихийных Врат».

! Болото катастрофически понижает удачу героев, поэтому используйте любую возможность снять статус отравления.

! Помните, что можно «спрятать» героев в болоте. Но также не забывайте, что можно неожиданно наткнуться на врага.

! Бугорок из которого появляются личинки, при необходимости можно нейтрализовать, окружив его героями.

! Старайтесь в первую очередь избавляться от монстров преграждающих кратчайший путь к суше.

! В конце своего хода разворачивайте героев наиболее защищёнными сторонами тела в сторону возможной атаки. Для Эрика это, конечно, щит; у Берса – спина, покрытая толстой шкурой; к сожалению Акс одинаково доступен со всех сторон, берегите его. Таким образом, удастся избежать серьёзных повреждений.